

Kuoleman puku



aineettoman hahmon esittäminen
pukusuunnittelun keinoin

Katri Nikkola

Elokuvataiteen ja lavastustaiteen laitos, pukusuunnittelun pääaine

Taiteiden ja suunnittelun kandidaattiohjelma

ELO Film School Finland

| | | | |
|------------------------|---|------------------|-------|
| Tekijä | Katri Nikkola | | |
| Työn nimi | Kuoleman puku—aineettoman hahmon esittäminen pukusuunnittelun keinoin | | |
| Laitos | Elokuvataiteen ja lavastustaiteen laitos | | |
| Koulutusohjelma | Taiteiden ja suunnittelun kandidaattiohjelma | | |
| Vuosi | 2019 | Sivumäärä | 42 |
| | | Kieli | Suomi |

Tiivistelmä

Opinnäytteessäni tutkin *kuoleman* ja *haamun* hahmojen esittämistä ja suunnittelua pukusuunnittelijan näkökulmasta. Tutkimuskysymykset ovat: Miten hahmon aineettomuutta voi visualisoida näyttelijän fyysisen ruumiin ja roolipuvun kautta? Miten näyttelijän kehollisuus vaikuttaa aineettoman hahmon pukujen suunnitteluun? Tutkin työssäni millä tavoilla *kuoleman* ja *haamun* hahmoja on kuvattu kuvataiteissa, esittämissä taiteissa ja elokuvissa, ja miten näissä esimerkeissä hahmon aineettomuus ja tuonpuoleisuus on tuotu esin puvun kautta. Avaan myös omassa pukusuunnitteluprosessissani *haamun* hahmon kuvaamisesta syntyneitä havaintoja kandidateatteri -kurssiin kuuluneessa produktiotyössä *Ikuinen pahuu*.

Lähdemateriaalin pohjalta päädyin jakamaan aineettoman hahmon suunnittelun lähtökohdiksi kaksi erilaista lähestymistapaa. Ensimmäisenä lähtökohhtana on tunnettuun kuvastoon viittaaminen eli viittaaminen jo olemassa olevaan, tunnistettavaan, kuvalliseen materiaaliin aiheesta, jolloin katsojan on helppo nopeasti tulkita hahmoa. Toisena lähtökohhtana on puvun materiaali ja sen ominaisuudet.

Näyttelijän fyysisen ruumiin kautta on haastavaa luoda illuusio aineettomasta tai näkymättömästä hahmosta, jos hahmo ei ole helposti tunnistettavissa. Näyttelijän ruumis on olemukseltaan tästä todellisuudesta, kun taas *haamun* tai *kuoleman* hahmon olemuksessa pitäisi olla jotain tuonpuoleista. Käyttämällä tunnettuja *kuoleman* ja *haamun* hahmoja kuvaavia teoksia hahmon suunnittelun lähtökohhtina ja viittaamalla niihin, voidaan luoda katsojalle helposti tunnistettava hahmo. Tällöin näyttelijän ruumiin ja puvun fyysinen olemus ei häitää aineettomuuden illuusion luomista, koska katsoja lukee hahmoa kuvallisten viitteiden ja symboliikan kautta. Tämä lähestymistapa kuitenkin rajaa pukusuunnittelijan luovia ratkaisuja, eikä synnytä uusia tapoja *kuoleman* ja *haamun* hahmojen visualisointiin.

Puvun materiaalin avulla voidaan katsojalle viestiä näkö- ja tuntoaistiin vetoavaa informaatiota, ja sitä kautta kertoa hahmon olemuksesta. Toisin kuin näyttelijän ruumis, puku voi olla olemukseltaan materiaallinen tai ei-materiaalinen. Materiaalin olemus on yhteydessä hahmon olemukseen, jolloin katoavalta tuntuva materiaali tai aineeton materiaali, niin kuin valo, voi toimia hahmon aineettomuuden kuvaamisessa. Puvun avulla voidaan myös saavuttaa illuusio näkymättömästä ruumiista häivyttämällä näyttelijän ruumiin muodot ne peittävään pukuun tai naamiomalla näyttelijän ruumis niin, että sitä on vaikea erottaa taustasta.

| | |
|-------------------|--|
| Avainsanat | pukusuunnittelu, aineettomuus, kuolema, kuolemanjälkeinen elämä, kummitukset, ruumis |
|-------------------|--|

Sisällysluettelo

| | |
|--|-----------|
| 1. Puvun, hahmon ja näyttelijän ruumiin kolminaisuus | 2 |
| 2. <i>Kuoleman</i> ja <i>haamun</i> hahmojen kuvaaminen viittaamalla kollektiiviseen kuvalliseen muistiin | 3 |
| 2.1 Puku informaation ja tunnekokemuksen välittäjänä | 4 |
| 2.2 Kuoleman ruumiillistaminen | 4 |
| 2.2.1 Esimerkkejä <i>kuoleman</i> ja <i>haamun</i> hahmojen esittämisestä viittaamalla tunnettuun kuvastoon | 8 |
| 2.2.2 Puku saa merkityksensä ja lukuohjeensa teoksen kontekstista | 16 |
| 3. <i>Kuoleman</i> ja <i>haamun</i> hahmojen kuvaaminen puvun materiaalin ja sen ominaisuuksien avulla | 22 |
| 4. <i>Haamun</i> hahmon suunnittelua Ikuinen paluu -teoksessa | 25 |
| 4.1 Ikuinen paluu –produktion synopsis | 26 |
| 4.2 Ikuinen paluu –produktion visuaalinen kokonaistyyli | 26 |
| 4.3 Uskonritari – <i>haamun</i> hahmon suunnittelu | 28 |
| 4.4 Yhteenveto | 30 |
| Loppupäätelmät | 30 |
| Kirjalliset lähteet | 35 |
| Nettilähteet | 35 |
| Mainitut elokuvat ja tv -sarjat | 36 |
| Kuvat | 37 |

Johdanto

Pukusuunnittelijana minua kiehtoo puku tarinankerronnallisena välineenä. Pukusuunnittelija visualisoi hahmon tarinaan puvun ja näyttelijän kehon kautta. Näyttelijän muuntautuessa hahmoon, ruumiillistuu ajatus hahmosta. Mutta miten kuvata hahmoa, joka on olemukseltaan aineeton ja näkymätön? Opinnäytteessäni tutkin miten puvun ja näyttelijän kehon kautta voidaan visualisoida hahmoa, joka on olemukseltaan ei-materiaalinen ja miten puvun kautta aineettomuuden olemus saadaan viestittyä katsojalle. Olen rajannut aiheeni tarkastelemalla *kuoleman* ja *haamun* hahmojen kuvaamista.

Kuolema ja *haamut* ovat mytologioissa, uskonnoissa ja taiteissa saaneet ruumiillisen muodon ihmistä muistuttavina henkilöityminä. Tässä opinnäytteessäni tutkin miten näitä henkilöitymiä on esitetty kuvataiteessa, esittävissä taiteissa ja elokuvissa, miten näiden hahmojen aineettomuus ja näkymättömyys on tuotu esiin puvun keinoin ja miten itse lähtisin visualisoimaan *kuoleman* ja *haamun* hahmoja puvun ja näyttelijän ruumiin kautta.

Tutkimuskysymykseni ovat: Miten hahmon aineettomuutta voi visualisoida näyttelijän fyysisen ruumiin ja roolipuvun kautta? Miten näyttelijän kehollisuus vaikuttaa aineettoman hahmon pukujen suunnitteluun?

Pohjaan havaintoni *kuoleman* ja *haamun* hahmojen kuvaamisesta analysoimaani lähdemateriaaliin, jota olen aiheesta löytänyt pääasiassa elokuvista, taideteoksista ja aihetta käsittelevästä kirjallisuudesta. Avaan opinnäytteessäni myös omassa pukusuunnittelun prosessissani syntyneitä havaintoja *haamun* hahmon kuvaamisesta kanditeatteri -kurssiin kuuluneessa produktiotyössä *Ikuinen paluu*.

Lähdemateriaalin pohjalta päädyin jakamaan aineettoman hahmon suunnittelun lähtökohdiksi kaksi erilaista lähestymistapaa. Ensimmäisenä lähtökohtana on tunnettuun kuvastoon viittaaminen eli viittaaminen jo olemassa olevaan, tunnistettavaan, kuvalliseen materiaaliin aiheesta, jolloin katsojan on helppo nopeasti tulkita hahmoa. Toisena lähtökohtana on puvun materiaali ja sen ominaisuudet.

Avaan ensin puvun, hahmon ja näyttelijän ruumiin käsitteitä työni kontekstissa, jonka jälkeen esittelen kaksi eri lähestymistapaa *kuoleman* ja *haamun* hahmojen kuvaamiseen. Lopuksi käsittelen *haamun* hahmon kuvaamista omassa pukusuunnitteluprosessissani, käyttäen esimerkkinä *Ikuinen paluu* -teosta.

1. Puvun, hahmon ja näyttelijän ruumiin kolminaisuus

Esiintymistarkoitukseen valmistetusta, suunnitellusta tai hankitusta asusta käytetään Tieteen termipankin mukaan yleiskäsitettä *esiintymispuku* (engl. *performance costume*) ja termiä *näyttämöpuku* (engl. *stage costume*), kun tarkoitetaan esityksessä käytettävää ammattipukua (esim. teatteri-, tanssi-, ooppera-, nykysirkus-, operetti-, musikaali- ym.), jossa yleisö on läsnä (Tieteen termipankki). *Elokuvapuku* on vastaavasti puku, jota käytetään elokuvissa, televisiossa ja muissa elävän kuvan ohjelmamuodoissa.

Tässä opinnäytteessäni käytän yleistermiä *puku* viitatessani esiintymispukuun, joka voi olla näyttämö- tai elokuvapuku. Käytän termiä *puku* myöskin englannin kielisessä materiaalissa käytetyn termin *costume* suomennoksena. Käytän myös erikseen termejä *näyttämöpuku* ja *elokuvapuku*, kun koen tarpeelliseksi tarkentaa, missä kontekstissa *pukua* käytetään. Englannin kielessä on kaksi eri termiä, *suit* ja *costume*, jotka molemmat voidaan suomentaa termillä *puku*. Selvennyksen vuoksi erotan nämä toisistaan ja viitatessani *pukuun* miesten asukokonaisuutena (engl. *suit*), käytän termiä *miesten puku*. Tässä työssä termi *puku* kattaa käsitteenä koko hahmon visuaalisen ilmeen, joka koostuu näyttelijän fyysisestä olemuksesta, roolipuvusta, maskista ja kampauksesta. *Puku* ei siis ole synonyymi *vaatteelle*, vaan visuaalinen kokonaisuus, jonka kautta hahmo ilmenee katsojalle.

Helena Erkkilä avaa väitöskirjassaan *Ruumiinkuvia! Suomalainen performanssi- ja kehotaide 1980- ja 1990-luvulla psykoanalyysin valossa* ruumiinkuvan käsitettä. Erkkilän mukaan sana *ruumis* sisältää kuoleman ja elämän käsitteet, kun taas *keho* sanasta on poistettu viittaus kuolemaan ja kuolevaisuuteen. (Erkkilä 2008, 89.) *Keho* sana viittaa siis vain elävään ruumiiseen, kun taas *ruumis* viittaa elävään, kuolevaiseen ja kuolleeseen ruumiiseen. Päädyin käyttämään työssäni sanaa *ruumis* sanan *keho* sijasta, koska kuolevaisuus osana näyttelijän *ruumiin* olemusta on keskeinen käsiteltäessä ristiriitaa, joka syntyy esitettäessä aineetonta ja kuolematonta hahmoa näyttelijän *ruumiin* kautta.

Monksin mukaan puvun ja näyttelijän ruumiin kautta on haastavaa luoda katsojalle uskottava illuusio *haamun* hahmosta. Hänen mukaansa, kun hahmo on olemukseltaan peräisin tuonpuoleisesta ja vaate tästä todellisuudesta, syntyy hahmon ja puvun välille olemuksellinen ristiriita. Vaate viittaa olemuksellaan ruumiillisuuteen ja läsnäoloon, kun taas katsoja odottaa haamun olevan ruumiiton ja poissaoleva. (Monks 2010, 121-123.) *Haamun* hahmon puvustamisen haasteellisuus on siinä, että haamun olemukseen liittyy tiettyjä odotuksia aineettomuudesta, joita on puvun ja näyttelijän ruumiin kautta vaikea lunastaa. *Haamun* hahmo on yhteydessä siihen ruumiiseen ja henkilöön, johon se on yhteydessä. Näin ollen *haamun* hahmon voidaan olettaa muistuttavan ihmistä. Kuitenkin hahmon olemuksessa pitäisi olla jotain, joka viestii ruumiin olevan tuonpuoleisesta.

Kuoleman hahmon, toisin kuin *haamun* hahmon, olemusta ei ole samalla tavalla ennalta määritelty. Kuolema abstraktina asiana voisi ottaa minkä muodon tahansa, eikä katsojalla ole yhtä selkeitä odotuksia *kuoleman* hahmon olemuksen suhteen.

Koska *kuolema* tai *haamu* henkilöityminä ovat irti ihmisruumiin fyysisistä rajoitteista, asettaa näyttelijän *ruumis* inhimillisine rajoineen haasteen aineettomuuden ja näkymättömyyden kuvaamiseen. Näyttelijän ruumis ei kestä esimerkiksi liian suurta painoa tai iholle vahingollisia materiaaleja. Näyttelijän täytyy myöskin pystyä hengittämään ja liikkumaan puvussa. *Kuoleman* ja *haamun* hahmojen ei sen sijaan tarvitse välittää painovoimasta, kivusta tai hengissä pysymisestä samalla tavalla kuin elävän ihmisen. Tämä osaltaan lisää haastetta uskottavan kuole-

mattomuuden ja aineettomuuden illuusion luomiseen esitettäessä hahmoa näyttelijän ruumiin kautta.

Aoife Monks kirjoittaa kirjassaan *The Actor in Costume* siitä, kuinka puvun irrottaminen näyttelijästä ja siitä puhuminen täysin erillään näyttelijän ruumiista on haastavaa, koska puku ei ole vain pinnallinen visuaalinen koriste. Puvusta puhuminen ilman näyttelijää yksinkertaistaa näyttelijän mallinukeksi ja puvun vaatteeksi, vailla hahmon tuomaa sisältöä. Puku on monimutkainen käsite, sillä se on samaan aikaan irrallinen ja irrottamaton osa näyttelijän ruumista. (Monks 2010, 3,11.)

Puku, hahmo ja näyttelijän ruumis ovat kaikki suhteessa toisiinsa. *Kuoleman* ja *haamun* hahmoja kuvattaessa, hahmon aineettomuus ja tuonpuoleisuus on ratkaistava tuomalla se esiin puvun ja näyttelijän ruumiin olemuksen kautta. Hahmon pukua suunniteltaessa emme voi siksi tarkastella vain pukua, vaan meidän tulee huomioida myös näyttelijän ruumis osana kokonaisuutta, josta hahmo rakentuu.

2. *Kuoleman* ja *haamun* hahmojen kuvaaminen viittaamalla kollektiiviseen kuvalliseen muistiin

Aineettoman hahmon suunnittelun lähtökohtana voi käyttää tunnettuun kuvastoon viittaamista. Tällä tarkoitan taidehistorian, uskontojen ja mytologioiden luoman kuvallisen materiaalin hyödyntämistä pukusuunnitteluprosessissa ja siihen viittaamista puvun kautta. Jotkin kuvat ovat niin tunnettuja, että niiden voidaan sanoa kuuluvan *kollektiiviseen muistiin*. Opinnäytteeni yhteydessä ihmisryhmä, jolla on yhteinen kuvallinen muisti eli *kollektiivinen muisti*, ovat esityksen/elokuvan katsojat. Jos jokin kuva on niin tunnettu, että voi olettaa suurimman osan katsojista tunnistavan sen sekä muistavan sen alkuperän ja merkityksen, voi olettaa sen kuuluvan katsojien *kollektiiviseen muistiin*. Pukusuunnittelija voi antaa katsojalle lukuohjeen hahmon tulkitsemiseen viittaamalla tähän yhteisesti tunnistettavaan kuvalliseen materiaaliin. Näin pukusuunnittelijalle ja katsojalle syntyy eräänlainen yhteinen kuvallinen kieli, jonka avulla viestiä.

Joillakin elementeillä on myös symbolisia merkityksiä, joita voi hyödyntää tarinankerronnassa. Cath Pound avaa asetelmamaalausten symboliikkaa tekstissään *Secret symbols in still-life painting*. Hänen mukaansa esimerkiksi 1600 -luvulla maalaustaiteessa ruoka-aineita sisältävät asetelmamaalaukset olivat usein täynnä uskonnollista symboliikkaa. Bound antaa esimerkkinä Osias Beertin (1580-1624) maalauksen *Still Life With Cherries and Strawberries in China Bowls* (1608), (kuva 1) jossa mansikat ja kirsikat, jotka nähtiin paratiisin hedelminä, symboloivat miesten sieluja. Maalauksessa esiintyvä perhonen symboloi pelastusta, kun taas sudenkorento symboloi paholaista. Kuva hedelmistä kulhoissa, onkin siis tulkittavissa kuvausena miesten sieluista käytävästä hyvän ja pahan kamppailusta. (Bound 2018.) Samalla tavalla puvun materiaalien symboliset merkitykset tiedostamalla, voidaan materiaalivalinnan kautta välittää informaatiota tämän symboliikan tunnistavalle katsojalle.



1. *Still Life with Cherries and Strawberries in China Bowls* 1608. Tekijä, Osias Beert.

2.1 Puku informaation ja tunnekokemuksen välittäjänä

Kirjassa *Costume design* Eiko Ishioka puhuu siitä, kuinka omassa pukusuunnittelutyössään hänelle ei riitä, että puku selittää katsojalle hahmoja ja tarinaa, vaan puvussa pitää olla myös jotain innovatiivista, koskettavaa ja mielikuvitusta stimuloivaa. Kuitenkin niin, että se palvelee ja vahvistaa elokuvan visuaalista kieltä. (Landis 2003, 55.) Ishiokan näkemys on sikäli perusteltu, että onnistuessaan näyttämö- tai elokuvapuku herättää katsojassa tunnetiloja, sen lisäksi että se välittää informaatiota hahmoista ja tarinasta.

Monesti kuulee mainittavan, kuinka hyvä pukusuunnittelu on näkymätöntä. Miten puku voi välittää informaatiota ja sitä kautta tunnekokemuksia, jos se jää katsojalta huomaamatta? Vaikka puku ei saa häiritä katsojan kokemusta väärällä tavalla, kuitenkin onnistuessaan hahmon rakentamisessa puku auttaa välittämään katsojalle informaatiota hahmosta ja tarinasta. Tämä tapahtuu sitä kautta, että katsoja näkee ja huomioi pukusuunnittelijan valinnat.

Puku toimii esityksessä informaation ja tunnekokemusten välittäjänä ja siten tarinankerronnan välineenä. Haasteena selkeän viestin välittämiseen on katsojan yksilöllinen ja henkilökohtainen tulkinta. Vaikka suunnittelijalla on tietty visio ja näkemys siitä, mitä hän haluaa puvulla hahmosta katsojalle välittää, tulkitsee jokainen katsoja näitä viestejä omalla tavallaan, omista henkilökohtaisista lähtökohdistaan käsin.

Haasteena on myös viitteiden kohdentaminen yleisölle, joka tulee erilaisista kulttuurisista lähtökohdista. Elokuvat leviävät usein vielä teatteriesityksiä laajemmalle ja niiden katsojakunta on siksi vielä laaja-alaisempaa, jolloin katsojien reaktioita ja kykyä tulkita puvun välittämiä viestejä on vaikea ennakoida. Jos esitys on sen sijaan suunnattu tietyille ennalta määritetyille katsojaryhmälle, on suunnittelijan helpompi ennakoida katsojien mahdollisuuksia lukea puvun välittämää informaatiota. Laajalle yleisölle suunnatussa esityksessä on tehokkainta viitata kuvastoon, jonka mahdollisimman moni tunnistaa, esimerkiksi länsimaiseen taide- ja kulttuurihistoriaan, jos esitys on suunnattu länsimaisille katsojille. Tässä työssäni keskityn aiheen rajaamiseksi vain länsimaiseen kulttuuriin ja sen tuottamaan kuvastoon *kuoleman* ja *haamun* hahmoista. Kun puhun katsojista viittaan myöskin tämän kuvaston mahdollisesti tunnistavaan länsimaiseen katsojakuntaan.

2.2 Kuoleman ruumiillistaminen

Kuolema ja kuoleman jälkeinen elämä ovat aina herättäneet kysymyksiä ja tulkintoja, siksi kuolemalle ja tuonpuoleiselle on taiteessa pyritty löytämään kuvallista muotoa. Kinch kirjoittaa kirjassa *Imago Mortis: Mediating Images of Death in Late Medieval Culture*, kuinka kuoleman abstraktia ja tuntematonta tapahtumaa koitetaan ymmärtää ja käsitellä kuvien kautta (Kinch 2013, 1). Kuoleman ruumiillistaminen inhimillistää muuten niin abstraktin ja pelottavan aiheen ja esittää sen siten helpommin käsiteltävässä muodossa. Vaikka kuolema visuaalisesti ennalta määrittelemättömänä abstraktina tapahtumana voisi ottaa minkä muodon tahansa, on sitä usein kuvattu ihmisen kaltaisena hahmona, ehkä juuri ihmismuodon samaistuttavuuden vuoksi.

Mytologioista tunnettuja *kuoleman* henkilöitymiä ovat esimerkiksi antiikin kreikan mytologiassa esiintyvä Thanatos sekä skandinaavisen mytologian Hel. Kuolema henkilöitymänä on siis jo vanha ilmentymä. The British Museumin kokoelmista löytyvässä marmoripylväässä (kuva 2) Thanatos on kuvattu nuorena siivekkään mieheksi miehenä. Johannes Gehrtsin kuvauksessa (kuva 3) Hel on voimakas, väljään,



2. Marble column drum from the Later Temple of Artemis at Ephesus. The British Museum.



3. *Hel* 1889. Tekijä, Johannes Gehrts.

rinnat paljaaksi jättävään, asuun puettu nainen. Molemmissa kuvauksissa kuolema on kuvattu elinvoimaisena ja puoliksi tai kokonaan alastomana. Jokainen elokuva ja taideteos on oman aikansa tuotos, ja näissäkin kuvissa aikakauden muoti- ja kauneushanteet ovat näkyvästi esillä. Eri aikakausien tyyli ja ihanteet vaikuttavat siihen, miten *kuoleman* ja *haamun* hahmoja on omana aikanaan kuvattu.

Antiikin kreikassa, jossa alastomuus ei ollut vain ihmisyyteen liitetty ominaisuus, myös jumalat saatettiin kuvata alastomina ihmistä muistuttavina hahmoina. Alastomuus nykyaikana ei välttämättä tuota hahmosta yliluonnollisuuden tai aineettomuuden illuusiota, sillä nähdessämme näyttelijän ihon ja ruumiin ilman peittäviä kerroksia, tuntuu hahmo inhimillisemmältä ja lihallisemmalta. Llewellyn Negrin kirjoittaa tekstissään *Fashion as an Embodied Art Form* siitä, kuinka länsimaaisessa kristinuskon jälkeisessä kulttuurissa alastomuus on liitetty syntiin ja häpeään, ihmisen elämelliseen lihalliseen puoleen, jonka peittämistä varten vaatteet ovat. Alastomuus käsitteenä on siis vahvasti yhteydessä ihmisen kehon peittämisen tarpeeseen ja alastomuuden tuottamaan häpeään. Negrinin mukaan länsimaaisessa kulttuurissa ihminen pyrkii vaatetuksellaan etäännyttämään itsensä luonnosta ja siksi myös oman kehonsa luonnollisista muodoista peittämällä häpeästä muistuttavat osat. (Negrin 2013. 142.)

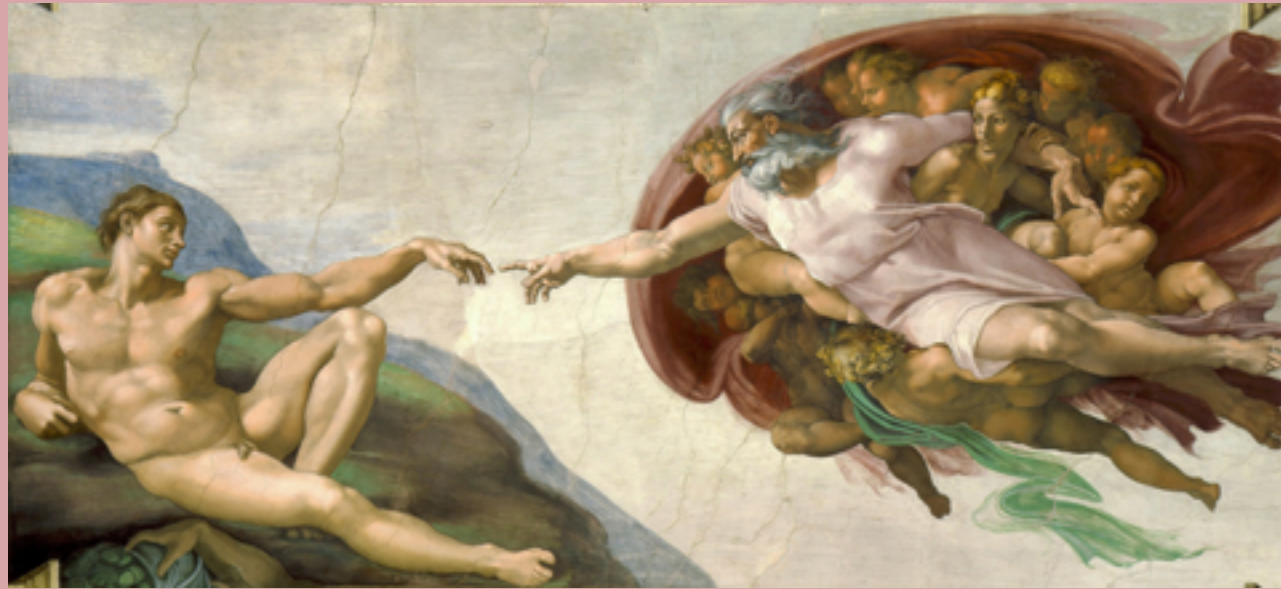
Kristinuskon suhde alastomuuteen on kuitenkin ristiriitaisempi, kuin mitä Negrinin teksti antaa olettaa. Hyvänä esimerkkinä tästä on renessanssiajan maalaustaide. Länsimaissa renessanssin aikaan antiikin taide nostettiin ihannoinnin kohteeksi ja Raamatun aiheita alettiin käsitellä antiikin taideperinteitä kunnioittaen. Ihminen yksilönä ja ihmisen fyysisen ruumiin ihannointi nostettiin teoksissa vahvasti esille. Esimerkkinä Michelangelon Sikstuksen kappelin freskot (kuva 4-5), joissa Jumala on ohueen, vaaleanpunaiseen, kehon muodot paljastavaan asuun puettu mies. Jumala yliluonnollisena olentona on saanut teoksessa hyvin lihallisen ja ihmismäisen muodon. Renessanssin ajan taiteessa kiinnostavaa onkin tämä häikäilemätön alastoman ihmisruumiin ihailu, ja jopa eroottisävytteinen esittäminen, yhdistettynä uskonnollisten hahmojen niin kuin Jumalan ja enkeleiden kuvaamiseen.

Aineetonta hahmoa näyttämölle visualisoidessa, voimme hyödyntää tunnettuja *kuoleman* ja *haamun* hahmoja esittäviä kuvia, ja viittaamalla niihin välittää katsojalle visuaalista informaatiota hahmosta. Musta väri, kuihtuvat kukat, kalpea iho ja viikate ovat esimerkkejä taiteessa kuolemaan liitetystä kuvastosta, joita pukusuunnittelija voi hyödyntää. Tämä olemassa olevaan kuvastoon ja kuoleman symboliikkaan viittaaminen on tehokas tapa viestin välittämiseen, jos katsoja tunnistaa viitatus kuvaston.

2.2.1 Esimerkkejä *kuoleman* ja *haamun* hahmojen esittämisestä viittaamalla tunnettuun kuvastoon

Keskiajalla kuolemaa ja elämän hetkellisyyttä alettiin kuvata niin kutsutuissa *dance macabre* eli *kuolemantanssi* -kuvissa (kuva 6), joissa kuolleet ja elävät tanssivat yhdessä kohti tuonpuoleista. Esimerkkinä Bernt Notken öljyvärimaalaus *Dance Macabre* 1400-luvun lopulta. Toisin kuin Thanatos tai Hel, jotka edellä mainituissa teoksissa on kuvattu lihallisina ja elinvoimaisina yksilöinä ja persoonina, *Dance macabre* -teoksessa *kuoleman* hahmo on kasvoton ja persoonaton ihmisluuranko.

Mustaan kaapuun pukeutunut, luurankomainen ja viikatetta kantava hahmo, on ehkä perinteisin visuaalinen muoto *kuoleman* hahmolle. Amu McKennan mukaan tämä luurankomainen *kuoleman* hahmo on peräisin keskiajalta, jolloin rutto toi kuoleman näkyväksi osaksi ihmisten arkipäivää ja sitä kautta myös kuvastoa. McKennan mukaan luuranko on selkeä viittaus kuolleeseen ja maatuneeseen ihmisruumiiseen, kaapu taas



4. Sikstuksen kappelin fresco *The Creation of Adam* 1508-1512. Tekijä, Michelangelo.



5. Sikstuksen kappelin fresco *The Creation of Sun, Moon and Vegetation* 1508-1512. Tekijä, Michelangelo.



6. *Dance Macabre* late 15th century. Öljyvärimaalaus. Tekijä, Bernt Notke. Teos sijaitsee Pyhän Nikolaoksen kirkossa Tallinnassa. Kuvassa kuolleet ja elävät tanssivat yhdessä kohti tuonpuoleista. Kuoleman tanssi kuvaa sitä, kuinka kuolema yhdistää kaikki säädystä ja varallisuudesta riippumatta.

tulee hautajaisseremoniassa käytetyistä asuista ja viikate on maanviljelystä peräisin oleva symboli. Viikatteella katkotaan ja kerätään vilja, ja se liitetään näin syksyyn ja elämän päättymiseen. (McKenna.)

Tällainen luurankokasvoinen, viikatetta kantava, mustaan kaapuun pukeutunut *kuoleman* hahmo esiintyy tuntemattoman taiteilijan teoksessa *The Triumph of Death* (1503), joka kuvaa tapahtumia Petrarchin (1304-1374) runokokoelmasta *Triumphs*. Tässä teoksessa kuolema näyttäytyy mustana luisevana hahmona, joka pitää käsissään viikatetta ja jonka keskivartalo on peitetty mustaan kankaaseen. Musta kangas hulmuu hahmon selän takana, ikään kuin hahmolla olisi siivet. (kuva 7)

Suomalaisessa kuvataiteessa *kuoleman* hahmo esiintyy Hugo Simbergin teoksessa *Kuoleman puutarha* (1896) (kuva 8). Simberg kuvaa *kuoleman* hahmon ihmisluurankona, mustiin housuihin ja takkiin pukeutuneena. Simbergin *kuoleman* hahmo muistuttaa ulkomuodoltaan hieman *The Triumph of Death* teoksessa kuvattua *kuoleman* hahmoa, ja jatkaa kuolemantanssi -kuvista lähtöisin olevaa *kuoleman* hahmon kuvaamisen perinettä. Simbergin Kuolema on lempeä ja inhimillinen lihattomasta ulkomuodostaan huolimatta. Teoksessa *kuoleman* hahmo esiintyy saattajana ja surumielisenä tuttavana, eikä niinkään julmana tuomitsijana. Ensimmäisessä versiossaan teoksesta kolme kuolemaa hoivaa rakastavasti puutarhan kasveja, jotka hoivasta huolimatta näyttävät kitukasvuisilta ja heiveröisiltä. Kuihtuvat kukat, ihmisluuranko ja musta väljä asu symboloivat teoksessa kuolemaa ja elämän hetkellisyyttä.

Kuoleman hahmon kuvaaminen tunnettuun kuvastoon viittaamalla on toteutettu elokuvassa *Monty Python's The Meaning of Life* (Jones 1983). John Cleesen esittämä *kuoleman* hahmo on räsyiseen, mustaan, kasvot peittävään, hupulliseen kaapuun puettu ihmisluuranko, joka kantaa kädessään viikatetta (kuva 9). Tässä *kuoleman* hahmon kuvauksessa näyttelijän ruumis ja kasvot on peitetty ja näin ollen viitteet elävään ihmisruumiiseen häivytetty. *Kuoleman* hahmo on tunnistettava, sillä se on helposti yhdistettävissä *kuoleman* hahmosta löytyvään kuvastoon. Elokuvan *kuoleman* hahmo on anonyymi, samalla tavalla kuin Simbergin *Kuoleman puutarha* -teoksen *kuoleman* hahmot, koska näyttelijän ruumis ei ole näkyvillä.

Toinen samaa kuvallista perinettä jatkava *kuoleman* hahmo esiintyy Bengt Ekerotin esittämänä elokuvassa *Seitsemäs sinetti* (Bergman 1957). Kyseinen *kuoleman* hahmo on kalpea, mustiin hanskoihin, mustaan viittaaan ja mustaan hupulliseen asuun pukeutunut mies (kuva 10-11). Tässä elokuvassa *kuoleman* hahmo on saanut elävän ihmisen kasvot, ja toisin kuin keskiajalla yleistyneissä luurankomaisissa *kuoleman* hahmoissa, Ekerotin esittämä hahmo on selkeästi yksilö ja persoona. *Kuoleman* hahmo on saanut lihallisen ruumiin, kuitenkin tämä ruumiin tuoma inhimillisyys on häivytetty peittämällä ruumis vaatteilla, kasvoja lukuun ottamatta. *Kuoleman* hahmon käsissä olevat nahkahanskat estävät inhimillisen ihon kautta välittyvän kosketuksen ja tekevät hahmosta etäisemmän. *Kuoleman* hahmon kasvot näyttäytyvät epäinhimillisen valkoisina. Tätä mustan asun ja kalpeiden kasvojen kontrastia korostaa edelleen elokuvan mustavalkoisuus.

Luurankomaisen *kuoleman* hahmon lisäksi toinen tunnettu *kuoleman* hahmon ilmentymä on *kuolemanenkeli*, joka esimerkiksi Islamin uskossa esiintyy yhtenä arkkienkeleistä nimeltä *Azrael*. Evelyn de Morganin maalauksessa *The Angel of Death* (1890) ja Carlos Schwaben maalauksessa *The Death of The Grave Digger* (1895) (kuva 12-13) *kuoleman* hahmo on esitetty siivekkäänä, tummaan asuun puettuna *kuolemanenkelinä*.

American Horror Story sarjan toisessa tuotantokaudessa esiintyvä *kuoleman* hahmon visualisointi pohjautuu tähän *kuolemanenkeliä* kuvaavaan kuvastoon. Frances Conroyn esittämä *kuoleman* hahmo on puettu tyylikkääseen mustaan hameeseen ja jakkuun, mustiin nahkahanskoihin ja suruharsoon (kuva 14-15). *Kuoleman* hahmon asun musta väri on tuttu *kuoleman* hahmoa kuvaavista teoksista. Värin lisäksi Conroyn



7. *The Triumph of Death* 1503. Tekijä tuntematon. Teos kuvaa Lauran kuolemaa, joka on kuvailtu Petrarchin (1304-1374) runokokoelmassa *Triumphs*. Laura on valkoiseen pukuun pukeutunut naishahmo, jonka päällä kuoleman hahmo seisoo.



8. *Kuoleman puutarha* 1896. Tekijä, Hugo Simberg.



9. Kuoleman hahmo (John Cleese) elokuvassa *Monty Python's the Meaning of life*.



11. Elokuvassa *Seitsemäs sinetti* Antonius Block (Max von Sydow) pelaa shakkia kuoleman hahmon (Bengt Ekerot) kanssa, saadakseen lisää elinaikaa. Kuvassa näkyvissä kuoleman hahmon nahkahansikkaat.



10. Kuoleman hahmo (Bengt Ekerot) elokuvassa *Seitsemäs sinetti*.



12. *The Angel of Death* 1890. Tekijä, Evelyn de Morgan.



13. *The Death of The Grave Digger* 1895. Tekijä, Carlos Schwabe.



14. Kuoleman hahmo (Frances Conroy) on siivekäs mustaan asuun pukeutunut nainen sarjassa *American Horror Story*.



15. Kuoleman hahmo (Frances Conroy) sarjassa *American Horror Story*.

hahmon puvun hautajaispukeutumiseen tyyllisesti viittaava asu viestii kuoleman läsnäolosta. Kiinnostavasti tässäkin *kuoleman* hahmon puvussa, niin kuin myös elokuvassa *Seitsemäs sinetti*, *kuoleman* hahmon kädet on peitetty hanskein.

Zuffin mukaan länsimaaisessa kulttuurissa surupuvun ja sitä kautta kuoleman väriksi on vakiintunut musta, kuitenkin myös valkoisella värillä on paikkansa kuoleman kuvaamisen traditiossa. Valkoinen liitetään kuoleman kalpeuteen, valkoisiin haamuihin ja muihin tuonpuoleisiin henkiolentoihin. (Zuffi 2012, 254.) Valkoinen on kirkkautta ja valoa ja se liitetään usein valaistumiseen ja ylösnousemukseen. Musta väri liitetään kuolemaan ja valkoinen tuonpuoleiseen, aikaan kuoleman jälkeen. Haamut onkin perinteisesti kuvataiteessa kuvattu valkoisina hahmoina.

Valkoinen kangas, johon on leikattu silmiä varten aukot, on halloween juhlista tuttu rooliasu haamulle. Esimerkkeinä valkoisen kankaan käytöstä halloween asuna löytyy elokuvasta *E.T. The Extra-Terrestrial* (Spielberg 1982) ja tv -sarjasta *Stranger Things* (2016-) (kuvat 16-17). *Haamun* hahmon kuvaaminen tähän tunnettuun kuvastoon viitaten on toteutettu elokuvassa *A Ghost Story* (Lowery 2017), jossa Casey Affleckin esittämä nuori mies kuolee auto-onnettomuudessa ja seuraa kuolemansa jälkeen tapahtumia haamuna. Tässä elokuvassa *haamun* hahmo toteutettiin pukemalla näyttelijä valkoisesta kankaasta valmistettuun pukuun, jossa on kaksi aukkoa silmille (kuva 18). Affleckin ruumiista ei asun alta näkynyt mitään, sillä asu peittää näyttelijän ruumiin kokonaan. Edes silmille leikattujen aukkojen takaa ei näy näyttelijän silmiä, vaan pelkkää mustaa.

Käyttämällä asua, jolla on kulttuurissamme vakiintunut symbolinen merkitys, pystymme välittämään katsojalle viestin hahmon olemuksesta, eikä meidän tarvitse selittää sitä sanoin tai elein. Elokuvassa *A Ghost Story* katsoja näkee valkoiseen kaapuun pukeutuneen *haamun* hahmon liikkuvan muiden ihmisten joukossa. Elokuvan muut elävät hahmot eivät häntä näe ja näin ollen ympäristön reaktiot vahvistavat puvun kertomaa viestiä. Puku toimii kuitenkin jo itsessään riittävänä informaationa siitä, että kyseessä on *haamun* hahmo.

Vaikka hahmoa esittää näyttelijä, katsoja uskoo hahmon olevan *kuoleman* tai *haamun* hahmo, koska hän lukee hahmon olemuksen visuaalisten viestien ja symboliikan kautta. Tällä tavalla näyttelijän fyysisen ruumiin ristiriitaisuus ei-materiaalista hahmoa kuvatessa, ei häiritse katsojan tulkintaa. Tämä kerronnan muoto perustuu yhteiseen kollektiiviseen kuvalliseen muistiin, jonka toimivuudella on tietyt rajallisuudet. Eri kulttuureista ja uskonnoista tulevilla katsojilla on erilaiset lähtökohdat viestien tulkitsemiseen. *Kuoleman* hahmon kuvaaminen mustaan kaapuun pukeutuneena viikatetta kantavana hahmona tai *haamun* hahmon kuvaaminen valkoiseen lakanakangasta muistuttavaan asuun pukeutuneena hahmona tuottaa selkeän tavan hahmon esittämiseen. Tunnettuun kuvastoon viittaamalla voi toteuttaa helposti tunnistettavan *kuoleman* tai *haamun* hahmon. Tämä lähestymistapa kuitenkin rajoittaa suunnittelua ja ei luo uusia tulkintoja *kuoleman* tai *haamun* hahmojen visuaaliseen esittämiseen puvun kautta.

2.2.2 Puku saa merkityksensä ja lukuohjeensa teoksen kontekstista

Vaate voi vaihtaa ympäristöä ja sitä voidaan monistaa, puku sen sijaan on uniikki ilmentymä, joka toteutuu ja saa merkityksensä vain siinä ympäristössä mihin se on suunniteltu ja sen ihmisen päällä, jolle se on suunniteltu.

Kirjassa *Costume design* pukusuunnittelija Deborah Landis luonnehtii sitä, kuinka elokuvaan suunniteltu elokuvapuku eroaa muotisuunnitteli-



16. kohtaus elokuvasta *E.T. The Extra Terrestrial*, jossa E.T. on puettu haamuksi halloweenina.



17. kuvassa kohtaus sarjasta *Stranger Things*, jossa lapsi on pukeutunut halloweenina haamuksi.



18. Haamun hahmo (Casey Affleck) elokuvassa *A Ghost Story*.

jan luomuksesta. Hänen mukaansa museoon asetettuna elokuvapuku menettää sisältönsä ja merkityksensä, koska se irrotetaan ympäristöstään, näyttelijästä ja siitä tarinasta, jota varten se on suunniteltu. Toisin kuin muotiluomus, joka on tarkoitettu tarkasteltavaksi läheltä ja henkilökohtaisesti, elokuvapuku on tarkoitettu nähtäväksi kameran linssin kautta, suurennettuna valkokankaalla, eikä se siksi museoympäristössä toteudu tarkoituksen mukaisesti. (Landis 2003, 81.)

Elokuvassa tai esittävän taiteen esityksissä puku saa siis merkityksensä teoksen kontekstista. Tunnettuun kuvalliseen materiaaliin viittaaminen on tapa, jolla *haamun* tai *kuoleman* hahmon olemus voidaan ilmaista niin, että katsoja ymmärtää kenestä on kyse, vaikka pukua tarkasteltaisiin irrallaan esityksen kontekstista. Puvun ei kuitenkaan välttämättä tarvitse yksin kantaa kaikkea informaatiota, vaan sen luomat merkitykset täydentyvät katsottaessa teosta kokonaisuutena. Esimerkiksi *haamun* hahmoa kuvattaessa voimme lähteä miettimään kuka *haamun* hahmo on ollut ennen kuolemaansa ja näyttääkö hän kuolemansa jälkeen samalta kuin ennen. Jos tarinan hahmo esimerkiksi on kuollut 1800-luvulla, mutta esitys sijoittuu 2000-luvulle, voimme erottaa *haamun* hahmon muista hahmoista pukemalla hänet 1800-luvun aikakaudelle tyypillisiin vaatteisiin. Tämä tyyllinen ero suhteessa haamua ympäröiviin hahmoihin, ei tule esille, jos *haamun* hahmon pukua tarkastellaan teoksesta irrallisena.

Tässä kappaleessa esittelen *kuoleman* hahmoja, joiden visualisoinnissa on käytetty hyödyksi olemassa olevaa kuvastoa, mutta joiden ulkomuoto ei ilman esityksen kontekstia välttämättä avaudu katsojalle. Tästä esittelen esimerkkinä *kuoleman* hahmon elokuvista *Meet Joe Black* (Brest 1998) ja *Collateral beauty* (Frankel 2016) sekä tv-sarjasta *Supernatural* (Kripke 2005-).

Elokuvassa *Meet Joe Black kuoleman* hahmon kuvaaminen on ratkaistu siten, että *kuoleman* hahmo (Brad Pitt) itsessään aineettomana olentona saa fyysisen muodon ottamalla käyttöönsä elokuvassa kuolevan nuoren miehen ruumiin ja käyttämällä tätä ruumista ikään kuin aluksena. Kyseessä ei siis ole suoranaisesti *kuoleman* hahmon visualisointi, sillä *kuoleman* hahmo itsessään on näkymätön olento, joka käyttää kuolleen miehen ruumista liikkuakseen ihmisten joukossa. Ottaessaan ruumiin omaan käyttöönsä, *kuoleman* hahmo alkaa kuitenkin tehdä tyyllisiä valintoja pukeutumisensa suhteen ja näin *kuoleman* hahmon puku heijastelee *kuoleman* hahmon esteettisiä mieltymyksiä, ja hahmoa itsessään. Kun *kuoleman* hahmo ottaa ruumiin itselleen, vaihtaa hän ruumiin entisen omistajan pitämän vaalean miesten puvun (kuva 19) mustaan miesten pukuun (kuva 20). Näin vaatevaihdolla katsojalle myöskin viestitään hahmon olemuksen muuttuminen. *Kuoleman* hahmo esiintyy elokuvassa suuren osan ajasta mustaan liivilliseen miesten pukuun, valkoiseen kauluspaitaan, mustiin kenkiin ja mustaan kravattiin pukeutuneena. Elokuvan loppukohtauksessa *Kuoleman* hahmolla on päällään musta smokki, musta liivi, valkoinen smokkipaita, musta rusetti ja mustat kengät (kuva 21). Elokuvassa *kuoleman* hahmolla usein kuvattu musta kaapu on saanut modernin version miesten mustasta puvusta.

Toinen miesten mustaan pukuun puettu *kuoleman* hahmo esiintyy sarjassa *Supernatural* (kuva 22-23). Steph Mernaghin haastattelussa Julian Richings avaa inspiraatiotaan *kuoleman* hahmon esittämiseen. Richingsin mukaan käsikirjoitus toimi vahvasti hahmon esittämisen lähtökohdana. Hän omaksui tekstin ehdottamana elegantin ja aristokraattisen *kuoleman* hahmon, joka on hieman välinpitämätön ihmisistä, mutta ei pelottava. (Mernagh 2014.) Richingsin esittämä *kuoleman* hahmo on pukeutunut mustiin nahkakenkiin, tummaan miesten pukuun, valkoiseen kauluspaitaan, harmaaseen kuvioituun kravattiin ja mustaan miesten päällystakkiin. Hänellä on oikean käden nimettömässä näyttävä hopeinen sormus, joka tarinassa antaa kantajalleen *kuoleman* hahmon voimat ja kyvyt, sekä koristeellinen kävelykeppi. *Kuoleman* hahmon asu on siisti ja tyylikäs. Kävelykeppi tuo asuun aristokraattisuutta ja vanhanaikaisuutta. *Kuoleman* hahmo on sarjassa ihmiskuntaa vanhempi ja siksi tyyllisesti hieman vanhanaikainen puku sopii hahmolle ja erottaa hänet joukosta.



19. nuori mies (Brad Pitt) vaaleassa puvussa elokuvassa *Meet Joe Black*. Mies kuolee elokuvan alussa, jonka jälkeen *kuoleman* hahmo ottaa miehen kehon omaan käyttöönsä.



20. *Kuoleman* hahmo (Brad Pitt) pukeutuneena tummaan pukuun elokuvassa *Meet Joe Black*.



21. *Kuoleman* hahmo (vasemmalla) on pukeutunut mustaan smokkiin elokuvassa *Meet Joe Black*. Kuvassa oikealla on William Parrish, (Anthony Hopkins) jota *kuoleman* hahmo on tullut noutamaan tuonpuoleiseen.



23. Kuoleman hahmo (Julian Richings) sarjasta *Supernatural* pitää kädessään kuoleman kuvastosta tuttua viikatetta.

22. Kuoleman hahmo (Julian Richings) sarjassa *Supernatural* on aristokraattinen ja tyylikäs.

Kirjassaan *Black: the history of a color* Pastoureau kirjoittaa, kuinka mustaan väriin on länsimaisessa kulttuurissa kristinuskon myötä liitetty negatiivisia mielikuvia, sillä Raamatussa musta kuvataan tyhjyytenä ennen elämää (Pastoureau 2008, 20). Musta väri liitetään länsimaisessa nykykulttuurissa kuolemaan ja arvokkuuteen. Hautajaisissa kuuluu kulttuurissamme pukeutua mustaan, myöskin Linnan juhliissa etikettiä noudattava mies pukeutuu frakkiin tai tummaan miesten pukuun. Mustaan miesten pukuun liittyy siis viittauksia kuolemaan, sääntöihin, arvokkuuteen, maskuliinisuuteen ja juhlallisuuteen. Ihminen ei ole kuolematon, vaan kuolemalla on valta ylitsemme, ja siksi arvovaltaa ja auktoriteettia symboloiva miesten musta puku tuntuu loogiselta valinnalta *kuoleman* hahmolle.

Negrin Llewellyn mukaan mielen kohottaminen kehon yläpuolelle ja irralliseksi osaksi ruumista on ongelmallinen ja pitkään kestänyt osa länsimaista kulttuuria. Tämän ajattelutavan takia arvovaltaisessa asemassa olevat henkilöt, kuten lakimiehet, papit ja poliitikot on puettu väliin kehon yksilölliset muodot peittäviin vaatteisiin, jotta kantajan ja katsojan huomio keskittyisi ruumiin sijasta henkilön älylliseen ilmaisuun. Esimerkkinä miesten puku, joka luo turvallisen ja universaalin yksilölliset ruumiin muodot peittävän siluetin. (Negrin 2013. 143,146.) Kun tarkastelemme miesten pukua tästä näkökulmasta, jonka mukaan sen tarkoitus on viedä kantajan ja katsojan huomio pois ruumiista ja ruumiillisuudesta, tuntuu se sopivalta valinnalta *kuoleman* hahmolle, jota ihmisruumiin rajoitteet eivät kosketa. *Kuoleman* hahmo on perinteisesti puettu väljään ruumiin muodot peittävään asuun ehkä juuri siksi, että silloin vaate peittää inhimillisen ruumiin ääriviivat, ja tekee hahmosta epäinhimillisemmän.

Koska kuolemaan ja tuonpuoleiseen liittyvät tulkinnat ovat vahvasti yhteyksissä uskontoon, vaikuttavat aikakausien ja kulttuurien uskontojen erilaiset näkemykset vahvasti siihen, mitä ominaisuuksia *kuoleman* ja *haamun* hahmoilla esiintyy. Jos inspiraatio *kuoleman* hahmon kuvaamiseen etsitään Euroopan ulkopuolelta ja muiden uskontojen, kuin kristinuskon, luomasta kuvastosta, voi lopputulos olla hyvin erilainen. Esimerkkinä tästä elokuvassa *Collateral Beauty* Helen Mirrenin esittämä *kuoleman* hahmo.

Elokuvassa *Collateral Beauty* *kuoleman* hahmo esiintyy iäkkäämpänä naisena, pukeutuneena ultramariinin siniseen takkiin, höyhenkaulukseen, tummansiniseen baskeriin sekä nahkahousuihin, -hanskoihin ja -kenkiin (kuva 24-25). Tässäkin elokuvassa *kuoleman* hahmolla on nahkahansikkaat, niin kuin elokuvassa *Seitsemäs sinetti* ja sarjassa *American horror story*. *Kuoleman* hahmolla usein kuvattu musta asu on kiinnostavasti rikottu sinisen eri sävyillä. Taidehistorioitsija Stefano Zuffin mukaan ultramariinin sininen pigmentti valmistettiin alun perin lapolislatsuli puolijalokivistä. Lapolislatsuli oli löydyttyään kaikkein kallein pigmentti ja se varattiin siksi vain arvokkaimpiin kohtiin maalauksissa. Renessanssin aikana ultramariinin sinisestä tulikin siksi neitsyt Marian asun väri ja se symboloi Marian taivaallista olemusta. Sininen viittaa myös rauhallisuuteen, arvovaltaan, taivaaseen ja mereen, ja on siksi äärettömyyden väri. Se liitetään myös kuolemaan ja melankoliaan. Ennen kuin Sinisestä tuli neitsyt Marian väri, oli sininen antiikin Rooman aikana ja aina keskiajalle asti *kuoleman* ja kivun väri. Kreikan sana *cyan* viittaa sairaudesta tai hapenpuutteesta johtuvaan ihon sinisyyteen. (Zuffi 2012, 112,125,134.)

Näyttelijä Helen Mirren kertoo Emily Zemlerin haastattelussa *Los Angeles Timesille* siitä, kuinka hän löysi esikuvan *kuoleman* hahmolle. Mirren ei itse samaistunut tummiin kaapuihin pukeutuneisiin, viikatetta kantaviin, pelottaviin *kuoleman* henkilöitymiin. Hänelle esikuvaksi hahmolle löytyi sininen lintu, joka joissakin Etelä-Amerikan kulttuureissa yhdistetään kuolemaan. Viite tähän lintuun löytyy puvusta höyhenkauluksena. Sininen väri symboloi taivaan ja meren äärettömyyttä ja siksi toimii myös hyvin *kuoleman* äärettömyyden kuvaamiseen. (Zemler 2016.)

Helen Mirrenin esittämän *kuoleman* hahmon puvun suunnittelussa on siis hyödynnetty kuvallista materiaalia, joka ehkä kuuluu niiden Ete-



24. Kuoleman hahmo (Helen Mirren) elokuvassa *Collateral Beauty*. Asun höyhenkaulus sai inspiraationsa kuolemaa symboloivasta sinisestä linnusta.



25. Kuoleman hahmo (Helen Mirren, kuvassa oikealla) on pukeutunut siniseen asukokoonaisuuteen ja pitää käsissään nahkahansikkaita elokuvassa *Collateral Beauty*.

lä-Amerikkalaisten kollektiiviseen muistiin, joille lintu ja sen symbolinen merkitys on tuttu. Muille katsojille yhteyden löytäminen voi kuitenkin olla vaikeaa. Tässä tapauksessa elokuvan konteksti antaa hahmolle ja puvulle merkityksen, joka muuten voisi katsojalle jäädä epäselväksi.

3. *Kuoleman* ja *haamun* hahmojen kuvaaminen puvun materiaalin ja sen ominaisuuksien avulla

Toisena lähtökohtana aineettoman hahmon suunnitteluun voi toimia puvun materiaali ja sen ominaisuudet. Vaikka katsoja ei voisi koskettaa puvun materiaalia, olettaen että hän on joskus koskettanut samanlaista materiaalia hänen tuntomuistinsa kertoo hänelle miltä se voisi tuntua. Materiaalin ominaisuuksien kautta voidaan siis välittää katsojalle informaatiota hahmon visuaalisesta, mutta myös tuntoaistiin perustuvasta olemuksesta. Aineettomia hahmoja kuvatessa, voimme materiaalin ominaisuuksien kautta viestiä miltä aineettomuus voisi näyttää ja tuntua.

Kirjassa *Alexander McQueen: Savage beauty* Sarah Burton kertoo muotisuunnittelija Alexander McQueenin malliston *Plato's Atlantis* suunnitteluprosessista. McQueen halusi luoda tähän mallistoon jotain aivan uutta ilman selkeitä historiallisia viittauksia. Pystyäkseen välttämään suoria viittauksia taidehistoriaan, hän lähti työstämään mallistoa ilman kuvamateriaalia. (Bolton, Frankel & Blanks 2011, 229.) Olemassa olevan kuvaston käyttäminen suunnittelussa ja siihen viittaaminen saattaa rajoittaa uusien visuaalisten tulkintojen löytämistä. Koittamalla välttää suoria viittauksia taidehistoriaan ja muodin historiaan onnistumme ehkä luomaan helpommin jotain uutta, tällöin viestien lukeminen on kuitenkin katsojalle haastavampaa.

Burton mainitsee haastattelussaan, kuinka Alexander McQueen harvoin istui pitkiä aikoja paikallaan selailemassa inspiraatiota kirjoista, sen sijaan hän työskenteli paljon materiaalien parissa kosketellen ja muotoillen niitä maalinuken päälle (Bolton, Frankel & Blanks 2011, 229). Materiaalien kanssa työskentely ja mallinuken päälle muotoilu, voi avata suunnittelijalle uusia näkökulmia hahmoon, joita valmisvaatteet eivät välttämättä osaa ehdottaa. Materiaalin ominaisuudet voivat toimia suunnittelun lähtökohtana ja inspiraationa hahmolle.

Materiaali vetoaa näköaistin lisäksi tuntoaistiin. Koskettamalla materiaaleja keräämme kosketusmuistoja, kun näemme nämä materiaalit, pystymme yhdistämään näkemäämme muiston siitä miltä sen koskettaminen tuntuu tai miltä se tuntuu iholla. Näin visuaalinen informaatio voi välittää myös fyysistä informaatiota. *Kuoleman* ja *haamun* hahmon katoavaisuuden tunnetta voisi näin ollen tuoda esiin myös puvun materiaalin fyysisen olemuksen kautta. Sileä sormien läpi soljuva materiaali tuntuu katoavaisemmalta kuin karhea ja jäykkä materiaali. Materiaali, joka on niin kevyttä, että sen koskettaminen ei tunnu lähes miltään, esimerkiksi untuva, voisi viestiä hahmon saavuttamattomissa olevasta olemuksesta. Tuonpuoleisessa, kuolemassa ja haamuissa olennaista on juuri tämä saavuttamattomuuden tunne. *Kuoleman* ja *haamun* hahmo on jotain, jonka voimme ehkä nähdä tai aistia, mutta jota emme voi koskettaa tai josta emme voi saada pysyvää otetta.

Näyttelijän ruumiin fyysistä olomuotoa ei voi muuttaa, mutta puku voi olomuodoltaan olla hyvinkin monimuotoinen. Näyttelijän ruumis on fyysinen ja aineellinen, mutta puku voi olla fyysistä tai aineetonta materiaalia. Jos hahmon perusluonne on katoava ja häilyvä, tuntuisi loogi-

selta tuoda tätä samaa olemusta esiin myös puvun materiaalissa.

Kirjassa *Kauneuden paino: The Print of Beauty* Sofia Pantouvaki kirjoittaa aineettomasta puvusta, ja käyttää esimerkkinä pukusuunnittelija Daphne Karstenin teosta *Ping* (2014). Kyseisessä teoksessa puvun avulla käsiteltiin elämän hetkellisyyttä ja kuolemanrajakokemusta. Puku koostui putkista, joiden kautta savukoneesta johdettiin savua näyttelijän ruumiille. Näin savusta muodostui näyttelijän ympärille savupuku. Tällä tavalla hetkellisyyden ja katoavaisuuden olemus oli saatu siirrettyä myös puvun olemukseen. (Räbinä, Pantouvaki, Pellonpää-Forss, Haanperä & Weckman 2019, 153.)

Näyttämöpuvun materiaalin olemus voisi siis itsessään saada aineettoman muodon ja sitä kautta symbolisesti kuvastaa myös hahmon aineettomuutta. Esimerkiksi savu tai valo, voisivat toimia *kuoleman* tai *haamun* hahmon vaatetuksena. Puku voi myös esityksen aikana käydä läpi olomuodon muutoksen, jolloin voidaan puhua *toiminnallisesta puvusta*. Esimerkkinä tällaisesta *toiminnallisesta puvusta* voisi olla kevyestä paperista valmistettu puku, joka esityksen aikana murenee. Kuolemaa ja tuonpuoleisuutta voi kuvata käyttämällä materiaaleja, kuten kuihtuvia kukkia, tuttuja esimerkiksi Simbergin *Kuoleman puutarha* teoksesta, joihin liittyvä symboliikka toimii lukuohjeena katsojille.

Esimerkkinä asusta, joka symboloi kuolemaa sekä olomuodon muutoksen, että materiaalin ominaisuuksien kautta on mekko Sigalit Landaun teoksesta *Salt Bride*. Hettie Judah kirjoittaa artikkelissa Landaun kyseisestä valokuvateoksesta. Judahin mukaan valokuvasarja kuvaa muodonmuutosta, jonka Kuolleeseenmereen kolmeksi kuukaudeksi upotettu musta mekko käy lävitse. Mekon pintaan muodostuvat suolakristallit ottavat mekon vähitellen valtaansa ja muuntavat sen ajan mittaa hohtavan valkoiseksi suolapatsaaksi. Teos on saanut inspiraationsa S. Anskyn näytelmästä *The Dybbuk*, jossa nuori juutalaisnainen joutuu kuolleen rakastajansa hengen riivaamaksi. Teoksen mekko on replika mekosta, jota Hannah Rovina käytti Leahin roolissa (kuva 26). (Judah 2016.)

Landaun teoksessa kuolema on läsnä puvun materiaalin, värin ja olemuksen muutoksen kautta. Leah, jonka on tarkoitus mennä naimisiin, joutuu kuolleen rakastajansa riivaamaksi ja tätä symboloiden, hänen musta mekkonsa vähitellen kristalloituu valkoiseksi aavemaiseksi hääpuvuksi. Kuolema ja tuonpuoleinen on teoksessa läsnä monella tasolla. Valkoinen väri viittaa jo itsessään tuonpuoleisuuteen, lisäksi mekko on upotettuna Kuolleeseen mereen. Mekolla ei myöskään ole kantajaa, vaan sen on upoksissa tyhjänä vailla elävää ruumista. Kiinnostavaa on myöskin teoksen prosessimainen luonne, jossa mekon materiaali muuttuu vähitellen. Niin kuin aika vie ihmistä lähemmäs kuolemaa niin myös aika muuttaa vääjäämättä mekon liikkumattomaksi suolapatsaaksi. Koska teoksen mekko on replika näyttämöpuvusta, on sillä suhde alkuperäistä mekkoa kantaneen näyttelijän ruumiiseen, näyttelijän esittämään hahmoon ja tarinaan, johon se on toteutettu. Ilman hahmon, näyttelijän ruumiin ja tarinan huomioimista, mekko menettäisi merkityksensä.

Näyttelijän ruumiin häivyttäminen puvun avulla on yksi mahdollinen lähtökohta *haamun* hahmon kuvaamiseen. Elokvassa *The Dreamers* (Bertolucci 2003) on kohta, jossa Eva Greenin esittämä Isabelle seisoo oviaukossa vyötäröllään valkoinen kangas ja käsissään mustat hansikkaat (kuva 27). Koska oviaukon takana ei näy muuta kuin pimeyttä, mustat hansikkaat sulautuvat taustaan niin hyvin, että näyttää kuin Isabellen kädet olisi katkaistu. Tässä tapauksessa illuusio luo kuvallisen viittauksen Venus de Milo patsaaseen (kuva 28). Kiinnostavaa tässä on puvun käyttäminen näyttelijän ruumiin rajaamiseen ja häivyttämiseen. Puku myöskin kertoo katsojalle hahmosta ja tarinasta informaatiota viittaamalla tunnettuun kuvastoon. Sulauttamalla näyttelijän puku taustaan, näyttäytyy hahmon ruumis näkymättömältä tai ainakin vaikeammin havaittavissa olevalta.



26. Kuvassa mekko Sigalit Landaun teoksesta *Salt Bride*.



27. kohtaus elokuvasta *The Dreamers*, jossa Isabellen (Eva Green) käsissä olevat mustat hansikkaat sulautuvat tummaa taustaa vasten.



28. *Venus de Milo* -patsas Louvressa.



29. *Mia Standing with Butterflies* 2015. Tekijä, Cecilia Paredesin..

Perulainen taiteilija Cecilia Paredes ottaa valokuvia, joissa hän poseeraa vasten kuviollisia taustakankaita. Hänen taustakangastansa muistut-
tavaksi maalattu tai puettu kehonsa naamioituu vasten taustaa, osittain kadoten siihen (kuva 29). Tätä samaa tekniikkaa voisi käyttää myös
teatterissa tai elokuvissa suunnitteleamalla puvun, joka sulautuu taustaan, tai maalaamalla näyttelijän ruumiin yhteneväiseksi taustan kanssa.
Vaikka näyttelijän ruumista ei voi tehdä näkymättömäksi, voimme tällä tavalla luoda illuusion näkymättömyydestä.

Peilaavan materiaalin käyttäminen puvussa voisi myös olla kiinnostava vaihtoehto. Jos hahmo on peitetty peilaavalla materiaalilla, hän heijas-
taa takaisin ympäristöä tavalla, joka häivyttää näyttelijän ruumiin. Tällöin puku saattaisi toimia samalla tavalla kuin Cecilia Paredesin muotoku-
vat, sulauttamalla hahmon ympäristöön. Ohjaamalla valoa heijastavalle pinnalle voimme myös tehdä hahmosta valoa heijastavan ja hohtavan.
Valon käyttäminen osana pukua olisi heijastavan materiaalin lisäksi mahdollista liittämällä pukuun valonlähteitä.

Teknologia ja sen yhdistäminen puvun materiaaleihin laajentaa ja luo uusia puvun tarinankerronnallisia mahdollisuuksia. Puettavan elektronii-
kan avulla puvun olomuotoa voidaan muuttaa esityksen aikana. Puku voi siihen liitetyn teknologian avulla reagoida pukua kantavan ruumiin
toimintoihin tai ympäristöstä tuleviin ärsykkeisiin ja keräämäänsä informaation pohjalta esimerkiksi vaihtaa värejä. Aineettomien hahmojen
kuvaamisen kannalta valon yhdistäminen pukuun tuo kiinnostavia tarinankerronnallisia mahdollisuuksia. Valo liitetään monissa uskonnoissa
korkeimpiin voimiin, tuonpuoleiseen ja jumalallisuuteen. Kristillisessä kuvastossa tämä esiintyy kuvauksina jumalaisesta valosta ja sädekehis-
tä. Valo on ominaisuudeltaan nähtävää, mutta ei kosketeltavaa. Valon ominaisuuksien ja siihen liitettyjen symbolisten merkitysten vuoksi, sen
hyödyntäminen osana puvun dramaturgiaa *kuoleman* ja *haamun* hahmojen kuvaamisessa tuntuisi perustellulta ja kiinnostavalta vaihtoehdol-
ta.

Esimerkiksi pukuun liitetty valonlähteet voisivat saada puvun ja hahmon hohtamaan. Jos hahmon ympärillä muut henkilöt eivät hohda valoa,
tämä erottelu hahmojen visuaalisessa olemuksessa jo itsessään tuo hahmoon yliluonnollisuutta. Koska normaalisti ihmisruumis ei tuota valoa,
hohtava ruumis lavalla viestii ruumiin fyysiset rajat ylittävstä olemuksesta.

4. *Haamun* hahmon suunnittelua Ikuinen paluu -teoksessa

Tässä kappaleessa tarkastelen *haamun* hahmon kuvaamista omassa suunnittelutyössäni kanditeatteri -esityksessä *Ikuinen paluu*, jossa pääsin
pohtimaan aineettoman hahmon esittämistä puvun ja materiaalin kautta. Kanditeatteri on kandiopintojen viimeisenä vuotena suoritettava
kurssi, jonka lopputuloksena toteutetaan teatteriesitys. Kurssi toteutetaan yhteistyössä Teatterikorkeakoulun kanssa. Toimin produktiossa
pukusuunnittelijan roolissa. Esityksemme *Ikuinen paluu* sai ensi-iltansa 5.4.2019. Esitys pohjautui Liila Jokelinin saman nimiseen näytelmäkä-
sikirjoitukseen (2019), jonka ohjasi ja sovitti näyttämölle Anni Ihlberg.

4.1 Ikuinen paluu — produktion synopsis

Näytelmän päähenkilönä esiintyy uskonritari, perisyntänsä takia ikuisen ajan sykliin tuomittu haamu, jonka ainoa keino ikuisesta toistosta irtautumiseen on löytää ja palauttaa isälleen lapsena kadottamansa kahdenkymmenen markan seteli. Etsiessään tätä seteliä hän sinkoilee läpi kosmoksen ajasta ja paikasta toiseen. Hän kokee velkansa taakan niin suureksi, että ei näe itsessään tai elämässään muuta arvoa tai sisältöä, kuin rahan löytäminen ja velan maksaminen. Uskonritari löytää lopulta rahan ja palauttaa sen isälleen, joka esittäytyy eräänlaisena kaikkivaltiaana, mutta isä pettää hänen luottamuksensa. Sen sijaan, että uskonritari pääsisi vapautukseen, joka tekstissä kuvaillaan nirvanan kaltaisena tilana, lähettää isä hänet asumaan kuolevaisena maan päälle. Syntyessään uuteen elämäänsä kuolevaisena hän saa fyysisen ruumiin.

Ensimmäinen puoliaika päättyy hetkeen, jolloin uskonritari maksaa velkansa isälleen, mutta tulee petetyksi ja julistaa isälleen tämän olevan hänelle kuollut. Toinen puoliaika alkaa hetkestä, jossa uskonritarin on maailmojen välissä, hän jättää taakseen entisen minänsä sekä velkansa taakan ja astuu sitten portista nimeltä Hetki syntyen uudelleen kuolevaisena maan päälle.

4.2 Ikuinen paluu — produktion visuaalinen kokonaistyyli

Näytelmä oli jaettu kahteen tyyllisesti poikkeavaan puoliaikaan. Ensimmäinen puoliaika oli tunnelmaltaan ja värimaailmaltaan toista puoliaikaa synkempi. Lisäksi hahmojen olemuksessa ja puvustuksessa oli havaittavissa ensimmäisellä puoliajalla enemmän liioiteltuja muotoja ja mittasuhteita, jotka toivat fantasiamaista tunnelmaa. Myöskin äänisuunnittelussa käytettiin paljon musiikkia, jolla äänimaailma irrotettiin arkipäivästä. Tarkoituksena oli näyttää maailma uskonritarin silmin, pimeänä ja hieman pelottavanakin paikkana.

Toinen puoliaika oli lähempänä arkirealismia sekä puvustuksellisesti, että äänisuunnittelullisesti. Toinen puoliaika oli myöskin valoisampi ja värikkäämpi. Ideana ensimmäisen ja toisen puoliajan eroihin ja niiden väliseen muutokseen oli ilmiö siitä, kuinka pimeässä huoneessa tavaroiden varjot ottavat pelottavan ja kummallisen muodon, mutta valojen mennessä päälle nämä hirviöiltä näyttäneet varjot osoittautuvatkin vain tavallisiksi huonekaluiksi tai vaatekasoiksi. Samalla tavalla se mikä ensimmäisellä puoliajalla näyttäytyy outona ja uhkaavana osoittautuu toisella puoliajalla arkiseksi ja harmittomaksi.

4.3 Uskonritari — *haamun* hahmon suunnittelu

Koska uskonritarin hahmo ensimmäisellä puoliajalla on aineeton, olisin ollut kiinnostunut kokeilemaan vaihtoehtoisia materiaaleja hahmon kuvaamisessa. Meillä oli lavastus ja valosuunnittelijan Saana Lavasteen kanssa puhetta projisoinnista ja valon käyttämisestä osana pukua. Kiinnostavaa olisi ollut kokeilla valoa heijastavaa tai vastaanottavaa pukua, jonka avulla hahmon olemukseen olisi voitu tuoda yliluonnollisuuden tunnetta. Valon avulla olisi voinut myös luoda muutoksen uskonritarin siirtyessä ihmisen ruumiiseen, esimerkiksi valoa hohtavan puvun valojen himmentämisellä ja lopulta valojen sammuttamisella *haamun* hahmon saadessa ihmisen ruumiin. Tämä kokeilu jäi kuitenkin pois ajan puutteellisuuden vuoksi. Lähdin tämän jälkeen pohtimaan sitä, miten kankaasta valmistettu perinteisempi näyttämöpuku voisi välittää ajatuk-

sen aineettomuudesta. Väri, muoto ja materiaali tulivat keinoiksi hahmon olemuksen ymmärtämiseen ja kuvaamiseen.

Värit nousivat yhä tärkeämpään rooliin ratkaisuja etsiessäni. Erityisesti musta ja valkoinen puhuttelivat minua tekstin yliluonnollisista ja ruumiin rajoja rikkovista elementeistä johtuen. Pukusuunnittelija Eiko Ishioka kertoo Lynn Hirschbergin haastattelussa *W Magazinel*le, kuinka hän rakastaa punaista väriä, sillä se symboloi hänelle älykkyyttä, vaaraa ja eleganssia, sekä yhteyttä hänen kotimaahansa Japaniin (Hirschberg 2012). Lähdin miettimään omia värivalintojani ensin omasta tunnepohjaisesta kokemuksestani käsin, ja sen jälkeen väriin liittyvien kulttuuristen ja historiallisten assosiaatioiden kautta.

Ingham ja Covey avaavat värin ominaisuuksia ja vaikutuksia osana pukusuunnitteluprosessia kirjassaan *The costume designer's handbook*. Kulttuuri, historian tuomat tavat, lait ja tottumukset, henkilökohtaiset kokemukset ja fysiologiset tajunnasta irralliset reaktiot, vaikuttavat kokemukseemme väreistä. Valitessamme värejä hahmoille intuitiivisesti, onnistumme usein valitsemaan psykologisesti oikean värin, jonka katsoja ymmärtää, koska kulttuuri on luonut meille yhteiset tavat tulkita värejä. (Ingham; Covey 1992, 78.)

Uskonritarin vilpittömyys, sekä kuolemattomuudessaan ja ajattomuudessaan epäinhimillinen olemus, loivat intuitiivisesti mielikuvan valkoisesta hahmosta. Zuffin mukaan valkoinen on värinä mielenkiintoinen, sillä siitä onko se väri vai itse asiassa tyhjyyttä ja poissaoloa, ei olla päästy varmuuteen (Zuffi 2012, 222). Vaikka en pystynyt suoranaisesti tekemään valoa tuottavaa pukua, valkoinen värinä heijastaa valoa parhaiten, ja siksi sen avulla uskonritarin sai erottumaan ja hohtamaan esityksen valoissa hieman muita hahmoja tehokkaammin. Ihminen on vahvasti kiinni ruumiissaan ja siksi myöskin kokemukset väreistä liitetään usein ruumiiseen ja sen fyysisiin ominaisuuksiin. Punainen väri saatetaan liittää rajuihin tunteisiin, sillä veremme on väriltään punaista ja veren näkymiseen liittyy usein kivun, pelon tai vihan tuntemuksia. Toisaalta punainen on usein myös intohimon ja rakkauden väri. Valkoinen sen sijaan ei ole samalla tavalla lihallinen väri kuin punainen, joten se rinnastetaan usein hengellisiin tiloihin ja tuntemuksiin.

Zuffi kirjoittaa kirjassaan *Color in art*, siitä kuinka länsimaaisessa kulttuurissa kristinuskon yleistymisen myötä valkoinen väri liitetään puhtauteen, hyvyyteen ja korkeaan moraaliin. Jean-Antoine Watteaun maalaus *Pierrot* (1719) (kuva 30) esittää valkoiseen asuun pukeutuneen *Pierrot*n, vilpittömyyden, rehellisyyden ja etäisen persoonallisuuden ruumiillistumana. (Zuffi 2012, 222, 252.)

Culturedarm artikkelin mukaan *Pierrot* -hahmo tuli ensimmäisenä tunnetuksi Comedia dell'Arte hahmona 1600 -luvulla, jolloin hahmo kuvattiin usein koomisena ja kömpelönä. Miimikko Jean-Garpard Debureau (1796-1846) alkoi esittää *Pierrot* -hahmoa 1819 -luvun aikoihin Pariisissa Théâtre des Funambulesissa. Debureau antoi aikaisemmin kömpelölle ja koomiselle *Pierrot* -hahmolle uuden herkän ja hillitymmän ilmaisun. Deburaun aikanaankin suosiota saanut tulkinta *Pierrot* -hahmosta loi perustan hahmosta kärsivän, melankolisen ja herkän taiteilijan esikuvana (kuva 31). (Culturedarm.)

Lähtiessäni analysoimaan ensimmäisen puoliajan kuljetusta ja uskonritarin hahmoa samaistuin vahvasti Watteaun *Pierrot* teoksen yksinäiseen ja surumieliseen hahmoon, sekä hahmon kokovalkoiseen asuun. Maalauksen hahmo näyttää valkoisessa asussaan arjesta irtaantuneelta ja tietyllä tapaa persoonattomalta. *Pierrot* -hahmosta tuli henkinen ja visuaalinen esikuva ensimmäisen puoliajan uskonritarille.

Ensimmäisellä puoliajalla uskonritarilla on valkoinen väljä asu, joka koostui paidasta, housuista ja sukista. Puvussa oli havaittavissa lieviä historiallisia viitteitä 1500 -luvun miesten paitaan, ja *Pierrot* -hahmon valkoiseen pukuun, mutta muuten puku oli tyyliltään vaikeasti kiinnitettä-



30. *Pierrot* 1719. Tekijä, Antoine Watteau.



31. Jean-Gaspard Debureau Pierron hahmossa 1854. kuva: Nadar.

vissä mihinkään selkeään tyylikauteen, aikaan tai kulttuuriin. Jalassa uskonritarilla oli pelkät hopeiset kimaltelevat sukat (kuva 32). Laittamalla hahmon kävelemään ilman kenkiä sateisilla kaduilla ja ostoskeskuksessa, jotka olivat tarinan tapahtumapaikkoja, halusin korostaa hahmon tarpeettomuutta välittää sellaisista inhimillisistä seikoista, kuin kipu jalkapohjissa tai jalkojen kastuminen. Halusin hahmolle puvun, joka olisi mahdollisimman persoonaton ja vaikeasti tiettyyn aikaan sijoitettu. Puku, niin kuin hahmokin, oli eräänlainen tyhjä taulu. Valkoinen tyyllisesti vaikeasti paikannettava puku toi tunnelmaa toiseudesta ja kuulumattomuudesta. Suhteessa muihin hahmoihin, jotka olivat helpommin tunnistettavissa ja tyyliiltään enemmän nykyaikaa, näyttäytyi uskonritari esityksen aikaan ja paikkaan kuulumattomalta (kuva 33-34). Puvun väljyydellä halusin häivyttää näyttelijän ruumiin muotoja ja sitä kautta etäännyttää hahmoa ruumiillisuudesta. Puvun materiaali oli kevyttä tekokuitukangasta, joka liikkui ilmapirran mukana. Materiaalin keveys edusti minulle hahmon häilyvää ja aineetonta olemusta.

Halusin myös tuoda puvun kautta esiin muutoksen, jonka uskonritari käy läpi syntyessään uudestaan ihmisen ruumiiseen. Päädyin toteuttamaan tämän muutoksen puvun muodon, tyylin ja värin vaihdoksella. Toisella puoliajalla kiinnitin uskonritarin puvun tyyllisesti nykyaikaan. Asu oli 2019 -luvun tyyllille ominainen yhdistelmä, joka koostui vaaleansinisestä t-paidasta, tennareista, sinisistä kimaltelevista sukista ja farkuista (kuva 35). Tunnistettavuudella pyrin kiinnittämään hahmon arkiseen todellisuuteen. Tuomalla asuun väriä halusin tuoda esiin sitä, kuinka uskonritari muuttuu persoonattomasta haamusta eläväksi henkilöksi, samalla tavalla kuin väri palautuu ihmisen kasvoille hänen saadessaan elinvoimansa takaisin. Lisäksi uskonritarin muuttuessa ihmiseksi annoin hahmolle kengät korostamaan sitä, kuinka hän ei enää pystyisi kulkemaan ympäriinsä sukkasillaan, koska hän on nyt tuntoaistille ja ympäristön vaikutuksille alainen. Toisin kuin ensimmäisellä puoliajalla, toisella puoliajalla uskonritari on tyyllisesti muiden hahmojen kaltainen (kuva 36-37).

Halusin säilyttää uskonritarin ensimmäisen ja toisen puoliajan puvuissa jotain yhtäläisyyksiä, jotta hahmot olisivat yhdistettävissä toisiinsa. Päädyin käyttämään kimaltelevia sukkia yhdistävänä tekijänä kummassakin asussa. Ensimmäisellä puoliajalla sukat olivat hopeiset, mutta toisella puoliajalla ne olivat siniset. Kimallus oli toisen puoliajan asussa pieni jäänne hahmon yliluonnollisesta alkuperästä. Lisäksi kummankin puoliajan puku koostui yhden värin eri sävyistä, ensimmäinen valkoisen, hopeisia sukkia lukuun ottamatta, ja toinen sinisen. Koska ensimmäisen puoliajan asussa ei ollut viitteitä hahmon sukupuoleen, halusin pitää myös toisen puoliajan asun mahdollisimman sukupuolineutraalina.

4.4 Yhteenveto

Aineettomuuden olemuksen tuominen hahmoon näyttelijän ruumiin ja fyysisen materiaalin kautta, viittaamatta helposti tunnistettavissa olevaan kuvastoon, osoittautui minulle suurimmaksi haasteeksi *Ikuinen paluu* -esityksessä, jossa esityksen kontekstista tai hahmon nimestä oli vaikeasti tulkittavissa kyseessä olevan olemukseltaan aineeton *haamun* hahmo. Pukusuunnittelijalla voi olla omat lähtökohtansa ja perustelunsa *haamun* hahmon kuvaamiseen, jotka tuntuvat selkeiltä, mutta jotka siitä huolimatta saattavat jäädä katsojille epäselviksi. Jokainen katsoja tekee näkemästään henkilökohtaisen tulkinnan, jota on vaikea täysin ennakoida. Minulle oli selkeää, mitkä elementit uskonritarin puvussa ilmensivät aineettomuutta ja viittasivat *haamun* hahmoon, mutta ne eivät välttämättä avautuneet yhtä helposti katsojille. Kankaasta valmistetun vaateen kautta visualisoitu *haamun* hahmo näyttäytyy helposti vain naamiaisasuun tai cosplay -asuun pukeutuneelta henkilöltä muiden hahmojen joukossa. Jos uskonritarin hahmosta olisi haluttu katsojalle helpommin tunnistettava, olisi puvun kautta joko pitänyt viitata selkeämmin *haamun* hahmoista löytyvään tunnettuun kuvastoon, tai ilmaisemalla asia selkeämmin esityksen kontekstin kautta.



33. Uskonritari (Lumi Aunio) ja ohikulkijoita (Miko Petteri Jaakkola, Minea Lång) kadulla ensimmäisellä puoliajalla. kuva: Saana Volanen.



32. Uskonritari (Lumi Aunio) ensimmäisellä puoliajalla. kuva: Saana Volanen.



34. Uskonritari (Lumi Aunio) ja Pullo-Piitse (Niklas Rautén) ensimmäisellä puoliajalla. kuva: Saana Volanen.



36. Uskonritari (Hilma Kotkaniemi) ja naapuri (Miko Petteri Jaakkola) toisella puoliajalla. kuva: Saana Volanen.



35. Uskonritari (Hilma Kotkaniemi) toisella puoliajalla. kuva: Saana Volanen.



37. Uskonritari (Hilma Kotkaniemi) ja punkkari (Aurora Manninen) toisella puoliajalla. kuva: Saana Volanen.

Loppupäätelmät

Kuoleman ja *haamun* hahmoja visualisoitaessa puvun ja näyttelijän ruumiin kautta, voidaan hahmon aineettomuutta kuvata viittaamalla katsojien kollektiivisen kuvalliseen muistiin. Tunnettuja taiteessa ja kulttuurissa esiintyviä *kuoleman* tai *haamun* hahmojen kuvauksia visuaalisena lähdemateriaalina käyttäen ja niihin viitaten, voidaan tehdä hahmosta katsojalle helposti tunnistettava. Tällä tavalla näyttelijän tai puvun fyysinen ja materiaallinen olemus ei haittaa hahmon aineettomuuden kuvaamista. Haasteena tässä lähestymistavassa pukusuunnittelijalle on hahmon ulkomuodon visualisoimisen rajalliset mahdollisuudet. Katsojalle helposti tunnistettavan *kuoleman* tai *haamun* hahmon visualisointi puvun kautta ei anna paljon tilaa vaihtoehtoisille tulkinnoille ja hahmon esittämistavoille. Eri kulttuureista ja lähtökohdista tuleville katsojille voi myöskin olla haastavaa löytää universaalisti tunnistettavaa tapaa *kuoleman* ja *haamun* hahmojen kuvaamiseen.

Puku on aina osa esitystä ja sen kokonaisdramaturgiaa. *Kuoleman* ja *haamun* hahmot voivat siis saada merkityksensä esityksen kontekstista, jolloin puvun ei tarvitse kantaa kaikkea informaatiota hahmon olemuksesta, eikä hahmon tarvitse olla yksinään teoksesta irrallisena tunnistettavissa *kuoleman* tai *haamun* hahmoksi. *Kuoleman* tai *haamun* hahmojen aineettomuutta ja näkymättömyyttä voidaan tuoda esiin sillä, miten hahmo erottuu muista esityksen hahmoista, tai tavalla, jolla esityksen muut hahmot reagoivat hahmoon.

Vaikka näyttelijän ruumis on fyysinen, ja siitä ei saada konkreettisesti aineetonta tai näkymätöntä, voidaan puvun avulla luoda illuusio aineetomasta ja näkymättömästä ruumiista. Tämä voi tapahtua esimerkiksi peittämällä ja häivyttämällä näyttelijän ruumiin ääriviivat pukemalla hahmo ruumiin luonnolliset muodot peittävään tai vääristävään pukuun. Vaihtoehtoisesti voidaan näyttelijän ruumis naamioida esityksen ympäristöön, niin että näyttelijän ruumista on vaikea erottaa, esimerkiksi pukemalla näyttelijä taustaa vasten naamioituvaan pukuun tai maa-lamalla näyttelijän ruumis samanväriseksi taustan kanssa.

Aineettomuuden olemus voidaan myös tuoda konkreettisesti esiin puvun materiaalin ominaisuuksien kautta. Esimerkiksi esityksen aikana hajoava puku, voisi symboloida kuolemaa ja elämän hetkellisyyttä. Puvun materiaali voi myös olla konkreettisesti aineetonta materiaalia, niin kuin esimerkiksi valoa. Koska puku, hahmo ja näyttelijän ruumis ovat sidoksissa toisiinsa voi puvun aineettomuuden kautta viestiä myös hahmon ja näyttelijän ruumiin aineettomuudesta. Käyttämällä kuolemaa taiteessa symboloivia materiaaleja puvussa, niin kuin esimerkiksi sirppiä tai kuihtuneita kukkia, voidaan puvun materiaalivalinnalla myös symbolisesti kertoa hahmosta. Materiaalin kautta voidaan välittää katsojalle visuaalisen informaation lisäksi tuntoaistiin perustuvaa informaatiota. Kevyet, lähes aineettomalta tuntuvat, materiaalit, kuten ohut silkki tai untuva, viestivät katsojalle tuntoaistiin perustuvaa informaatiota hahmon aineettomuudesta.

Seuraavaksi minua kiinnostaisi tutkia enemmän mitä aineeton puku voisi olla, mistä muusta materiaalista kuin kankaasta puku voisi koostua ja miten näiden materiaalien avulla voitaisiin ilmentää hahmon aineettomuutta. Keskityin opinnäytteessäni lähinnä puvun visuaalisuuteen, mutta seuraavaksi haluaisin ottaa huomioon myös äänen tarinankerronnallisena elementtinä ja tutkia miten puvun, hahmon ja näyttelijän ruumiin tuottamien äänien sekä esityksen äänimaailman kautta voitaisiin lähestyä *kuoleman* ja *haamun* hahmojen toteuttamista.

Lähteet

Kirjalliset lähteet

Bolton, Andrew; Frankel, Susanna; Blanks, Tim 2011. *Alexander McQueen: savage beauty*. New York: The Metropolitan Museum of art

Erkkilä, Helena 2008. *Ruumiinkuvia! Suomalainen performanssi- ja kehotaide 1980- ja 1990-luvulla psykoanalyysin valossa*. Helsinki: Valtion taidemuseo

Ingham, Rosemary; Covey, Liz 1992. *The costume designer's handbook*. Portsmouth: Heinemann.

Kinch, Ashby 2013. *Imago Mortis: Mediating Images of Death in Late Medieval Culture*. Brill.

Landis, Deborah Nadoolman 2003. *Costume design*. Switzerland: Roto Vision

Monks, Aoife 2010. *The Actor in Costume*. Hampshire: Palgrave Macmillan.

Negrin, Llewellyn 2013. Fashion as an Embodied Art Form. *Carnal Knowledge Towards a 'New Materialism' Through the Arts*. London, New York: I.B.Tauris. 141-154.

Pastoreau, Michel 2008. *Black: the history of a color*. Princeton University Press

Räbinä, Pasi; Pantouvaki, Sofia; Pellonpää-Forss, Maija; Haanperä, Heta; Weckman, Joanna 2019. *Kauneuden paino: The Print of Beauty*. Aalto-yliopisto.

Zuffi, Stefano 2012. *Color in art*. New York: Abrams.

Nettilähteet

Culturedarm. <https://culturedarm.com/pierrot/> (2.9.2019)

Hirschberg, Lynn 2012. *W Magazine*. <https://www.wmagazine.com/story/eiko-ishioka-late-costume-designer-and-art-director> (1.9.2019)

Judah, Hettie 2016. *The New York Times Style Magazine*. <https://www.nytimes.com/2016/07/27/t-magazine/art/sigalit-landau-salt-crystal-gown-dead-sea.html> (1.9.2019)

McKenna, Amu. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/story/where-does-the-concept-of-a-grim-reaper-come-from> (1.9.2019)

Mernagh, Steph 2014. <http://www.geekchicelite.com/interview-julian-richings/> (2.9.2019)

Pound, Cath 2018. *BBC Culture*. <http://www.bbc.com/culture/story/20180318-secret-symbols-in-still-life-painting> (11.9.2019)

Tieteen termipankki. https://tieteentermipankki.fi/wiki/Esitt%C3%A4v%C3%A4t_taideet:esiintymispuku (1.9.2019)

Zemler, Emily 2016. *Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/entertainment/movies/la-et-mn-collateral-beauty-helen-mirren-20161205-story.html> (1.9.2019)

Mainitut elokuvat ja tv -sarjat

A Ghost Story 2017. Ohjaaja David Lowery

American Horror Story 2011- . sarjan luoja Brad Falchuk ja Ryan Murphy

Collateral Beauty 2016. Ohjaaja David Frankel

E.T. The Extra Terrestrial 1982. Ohjaaja Steven Spielberg

Meet Joe Black 1998. Ohjaaja Martin Brest

Monty Python's The meaning of Life 1983. Ohjaaja Terry Jones

Seitsemäs sinetti 1957. Ohjaaja Ingmar Bergman

Stranger Things 2016- . sarjan luoja Matt Duffer ja Ross Duffer

Supernatural 2005- . Sarjan luoja Eric Kripke

The Dreamers 2003. Ohjaaja Bernardo Bertolucci

Kuvat

kansikuva: **Wawrzeniecki**, Marian 1898. *Death Appeases Everyone*. National Museum, Krakow. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Marian_Wawrzeniecki_-_C5%9Amier%C4%87_ka%C5%BCdego_u%C5%82agodzi_1898.jpg

1. **Beert**, Osias 1608. Still Life with Cherries and Strawberries in China Bowls. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Osias_Beert_\(I\)_-_Still-Life_with_Cherries_and_Strawberries_in_China_Bowls_-_WGA1567.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Osias_Beert_(I)_-_Still-Life_with_Cherries_and_Strawberries_in_China_Bowls_-_WGA1567.jpg)
2. **Tekijä tuntematon**. Marble column drum from the Later Temple of Artemis at Ephesus. The British Museum. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Column_temple_Artemis_Ephesos_BM_Sc1206_n3.jpg
3. **Gehrts**, Johannes 1889. *Hel*. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hel_\(1889\)_by_Johannes_Gehrts.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hel_(1889)_by_Johannes_Gehrts.jpg)
4. **Michelangelo** 1508-1512. *The Creation of Adam*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Creation_of_Adam_perspective_fix.jpg
5. **Michelangelo** 1508-1512. *The Creation of Sun, Moon and Vegetation*.
6. **Notke**, Bernt late 15th century. *Dance Macabre*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bernt_Notke_Danse_Macabre.jpg
7. **Tekijä tuntematon** 1503. *The Triumph of Death*. <https://fineartamerica.com/featured/the-triumph-of-death-1503-from-poetry-of-petrarch-1304-1376-and-showing-death-of-laura-from-bl-album.html>
8. **Simberg**, Hugo 1896. *Kuoleman puutarha*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hugo_Simberg_Garden_of_Death.jpg
9. **Jones**, Terry 1983. *Monty Python's the Meaning of life*.

10. **Bergman**, Ingmar 1957. *Seitsemäs sinetti*.
11. **Bergman**, Ingmar 1957. *Seitsemäs sinetti*.
12. **de Morgan**, Evelyn 1890. *The Angel of Death* 1890. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Evelyn_De_Morgan_-_Angel_of_Death.jpg
13. **Schwabe**, Carlos 1895. *The Death of The Grave Digger* 1895. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Death_of_the_Grave_Digger.jpg
14. **Falchuk**, Brad; Murphy, Ryan 2011-. *American Horror Story*.
15. **Falchuk**, Brad; Murphy, Ryan 2011-. *American Horror Story*.
16. **Spielberg**, Steven 1982. *E.T. The Extra Terrestrial*.
17. **Duffer**, Matt; Duffer, Ross 2016-. *Stranger Things*.
18. **Lowery**, David 2017. *A Ghost Story*.
19. **Brest**, Martin 1998. *Meet Joe Black*.
20. **Brest**, Martin 1998. *Meet Joe Black*.
21. **Brest**, Martin 1998. *Meet Joe Black*.
22. **Kripke**, Eric 2005-. *Supernatural*.
23. **Kripke**, Eric 2005-. *Supernatural*.
24. **Frankel**, David 2016. *Collateral Beauty*.
25. **Frankel**, David 2016. *Collateral Beauty*.
26. **Landaun**, Sigalit 2014. *Salt Bride*. Kuva: Sigalit Landau/Marlborough Contemporary https://www.boredpanda.com/salt-dress-dead-sea-salt-bride-sigalit-landau/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic
27. **Bertolucci**, Bernardo 2003. *The Dreamers*.
28. **Alexandros of Antioch** 101 BC. *Venus de Milo*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Venus_de_Milo_-_Front.jpeg
29. **Parades**, Cecilia 2015. *Mia Standing with Butterflies*. <https://www.thisiscolossal.com/2018/11/camouflaged-self-portraits-by-cecilia-paredes/>

30. **Watteau**, Antoine 1719. *Pierrot*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jean-Antoine_Watteau_-_Pierrot,_dit_autrefois_Gilles.jpg
31. **Nadar** 1854. Jean-Gaspard Debureau Pierron hahmossa.
32. **Volanen**, Saana 2019. *Ikuinen paluu*.
33. **Volanen**, Saana 2019. *Ikuinen paluu*.
34. **Volanen**, Saana 2019. *Ikuinen paluu*.
35. **Volanen**, Saana 2019. *Ikuinen paluu*.
36. **Volanen**, Saana 2019. *Ikuinen paluu*.
37. **Volanen**, Saana 2019. *Ikuinen paluu*.